

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya, sehingga mampu menghadapi perubahan yang terjadi. Kunandar (2011:11) mengemukakan bahwa “betapa penting dan strategisnya pendidikan dalam pembangunan suatu bangsa karena dengan pendidikan seseorang akan dibekali dengan berbagai pengetahuan, keterampilan, keahlian, serta macam-macam tatanan hidup”.

Oleh sebab itu pendidikan perlu mendapat penanganan yang serius dari pemerintah dan pengelola pendidikan agar tujuan pendidikan terwujud. Pendidikan yang dikatakan berhasil mampu menciptakan insan-insan yang menguasai ilmu pengetahuan, disiplin, berbudi pekerti luhur, bertanggung jawab, mampu menghadapi permasalahan secara terbuka, serta mempunyai daya saing dimasa depan.

Dengan adanya pendidikan akan mampu mengembangkan sumber daya manusia yang merupakan suatu keharusan dalam pembangunan suatu bangsa. Untuk itu setiap negara yang ingin maju dan berkembang haruslah berupaya membuat pendidikan itu efektif. Pendidikan harus mampu berfungsi mengubah sikap mental yang kolot dan mampu mengatakan inovasi dan mempengaruhi secara kreatif pola dan perilaku masyarakat.

Pendidikan berasal dari dua yaitu pendidikan formal dan pendidikan nonformal. Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan

pendidikan tinggi, sedangkan pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Namun pada umumnya untuk mendapatkan suatu gelar atau ijazah maka seseorang akan menjalani pendidikan formal. Dalam pendidikan formal yang menjadi pondasi utama adalah pendidikan di sekolah dasar. Pendidikan Sekolah Dasar merupakan satuan pendidikan formal pertama yang mempunyai tanggung jawab untuk dapat mengembangkan sikap dan kemampuan dasar bagi siswa agar dapat menyesuaikan diri di tengah masyarakat. Sebagaimana tercantum pada PP No.28 Tahun 2005 tentang tujuan pendidikan dasar yaitu : "Pendidikan dasar memberikan bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan kehidupan sebagai pribadi, anggota, masyarakat dan warga negara serta mempersiapkan siswa untuk mengikuti pendidikan menengah".

Pada pendidikan Sekolah Dasar (SD) terdapat 5 bidang studi, yaitu: Matematika, Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Namun yang akan diteliti pada kesempatan ini adalah mengenai pembelajaran IPS di SD.

IPS di Sekolah Dasar (SD) yang terdiri atas dua bahan Kajian pokok yakni pengetahuan sosial dan sejarah. Pengetahuan sosial mencakup antropologi, sosiologi, geografi, ekonomi, dan tata negara. Pengetahuan sejarah meliputi perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini. Mata pelajaran IPS memiliki beberapa tujuan yaitu untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal konsep-konsep yang

berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, kemampuan dasar untuk berfikir logis, kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial, komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial, kemanusiaan, dan memiliki kemampuan berkomunikasi, kerja sama, dan berkompetisi dalam masyarakat.

Pada hakikatnya, materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu pembelajaran yang diharapkan tumbuh seiring dengan perkembangan siswa dalam melihat diri dan lingkungannya. IPS juga mengembangkan penalaran baik aspek nilai maupun moral yang banyak memuat materi sosial. Pelajaran IPS sangat penting diajarkan kepada siswa. Namun kebanyakan siswa tidak menyukai karena dianggap pelajaran yang membosankan.

Dari pengalaman peneliti selama PPLT khususnya dalam mata pelajaran IPS, guru masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional yaitu masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Ini terlihat pada saat proses pembelajaran, guru hanya menjelaskan materi pelajaran secara terus menerus sehingga proses pembelajaran kurang menarik dan komunikatif serta guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang telah dijelaskan oleh guru. Selain itu guru juga tidak menggunakan media atau alat peraga yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Guru juga tidak menggunakan strategi pembelajaran yang mengajak siswa untuk aktif berpikir sehingga siswa mampu mengembangkan kemampuannya untuk berpikir kritis, kreatif dan inovatif.

Selain itu dalam mata pelajaran IPS, siswa hanya berperan sebagai pendengar pada saat proses belajar mengajar. Hal ini akan menumbuhkan rasa

takut siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Apabila siswa salah menjawab maka siswa akan dimarahi guru dan mendapat ejekan dari teman-temannya. Banyak juga siswa yang perilakunya cenderung aktif namun dalam arti yang negatif seperti mengganggu temannya, mengajak temannya bercakap-cakap, melamun saat guru menjelaskan bahkan berlarian di dalam kelas.

Dari kondisi di atas dapat mempengaruhi tingkat penguasaan siswa dalam pelajaran IPS yaitu terdapat hasil belajar IPS yang masih rendah. Berkaitan dengan hal tersebut, materi pelajaran IPS yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Perkembangan Teknologi Transportasi. Adapun manfaat yang diperoleh siswa setelah mempelajari materi Perkembangan Teknologi Transportasi bukan hanya pada bidang akademik saja tetapi berpengaruh juga pada kehidupan sehari-hari siswa karena pada hakikatnya manfaat mempelajari materi tersebut yaitu dapat menambah pengetahuan siswa mengenai perkembangan teknologi dan cara menggunakan peralatan teknologi dengan baik dan benar.

Kondisi yang demikian juga terjadi pada proses pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 010086 Kisaran. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 010086 Kisaran diperoleh keterangan bahwa pembelajaran IPS yang telah berlangsung selama ini belum menggunakan metode pembelajaran inovatif, melainkan masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Selain itu, di dalam pembelajaran terdapat permasalahan yang sering muncul yaitu aktivitas siswa dalam proses pembelajaran IPS yang kurang terarah. Hal ini berdampak

negatif pada hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS kelas IV semester dua materi Teknologi Transportasi. Masalah lain yang ditemui yaitu siswa masih kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapatnya di depan kelas.

Hal ini juga dibuktikan dengan nilai rata-rata yang berada pada standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75. Peneliti menemukan fakta bahwa dari 32 siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah 14 orang saja, sedangkan 18 orang lainnya berada dibawah KKM.

Sejalan dengan persoalan di atas maka diperlukan suatu strategi baru yang dapat diupayakan untuk meningkatkan hasil belajar bahkan memberikan makna dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu model yang dapat mengarahkan siswa untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Rusman (2014 : 202) mengemukakan bahwa “pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen”.

Pembelajaran koooperatif memiliki beberapa model pembelajaran, yaitu: STAD (*Student Teams Achievement Division*), Jigsaw (Teka-Teki), Investigasi Kelompok (*Group Investigation*), TGT (*Teams Games Tournament*), TPS (*Think Pair Share*) dan NHT (*Numbered Head Together*).

Pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan karena melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya serta mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS diharapkan dapat terciptanya suasana belajar siswa aktif berpikir kritis dengan dimensi kegembiraan, saling berkomunikasi, saling berbagi, saling memberi dan menerima, dengan keadaan tersebut selain dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi juga dapat meningkatkan interaksi sosial siswa di lingkungannya, karena pembelajaran disusun dalam bentuk permainan (*games*) yang dikemas dalam sebuah turnamen (*tournament*), sehingga menjadi sebuah pembelajaran yang menarik perhatian. Dengan pembelajaran yang menarik tersebut siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya, khususnya pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian tindakan kelas dengan judul : **“Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* pada Siswa Kelas IV SD Negeri 010086 Kisaran Tahun Ajaran 2015/2016”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas, masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini :

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS rendah.
2. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang masih berpusat pada guru (teacher centered).
3. Siswa masih menganggap mata pelajaran IPS membosankan dan kurang menarik.
4. Siswa pasif dalam proses pembelajaran.
5. Media yang digunakan guru kurang bervariasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari keseluruhan masalah yang diidentifikasi di atas, maka fokus masalah yang akan diteliti pada penelitian dibatasi pada “Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Materi Pokok Perkembangan Teknologi Transportasi dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* pada Siswa Kelas IV SD Negeri 010086 Kisaran Tahun Ajaran 2015/2016 ”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti sebagai berikut: “Apakah dengan penggunaan Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pokok perkembangan teknologi transportasi di kelas IV SD Negeri 010086 Kisaran Tahun Ajaran 2015/2016?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 010086 Kisaran melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran IPS dengan materi pokok perkembangan teknologi transportasi.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini akan sangat bermanfaat bagi pengelolaan pembelajaran di kelas khususnya pada mata pelajaran IPS, yaitu :

a. Bagi siswa

Agar tercipta kebiasaan-kebiasaan kerjasama dalam kelompok dan aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan hasil belajar siswa serta siswa lebih termotivasi dalam belajar.

b. Bagi guru

Sebagai bahan masukan dan menambah wawasan guru tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dan menerapkannya sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

c. Bagi sekolah

Dapat memberikan, mendorong, memfasilitasi guru untuk dapat menerangkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* ini, sehingga guru tidak selalu menggunakan metode yang konvensional.

d. Bagi peneliti lain

Sebagai bahan acuan atau referensi untuk meneliti masalah tentang penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPS.



THE
Character Building
UNIVERSITY